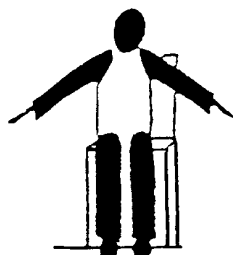




FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BADMINTON

RECOMMANDATIONS aux JUGES de LIGNES

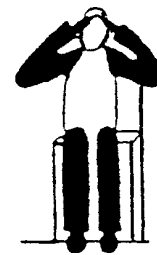
1. Sachez tout d'abord que, en temps que Juge de Ligne, vous êtes un officiel de la compétition au même titre qu'un Arbitre. Vous êtes entièrement responsable de votre ligne. En cas d'erreur flagrante (constatée par l'Arbitre) l'Arbitre de chaise peut vous déjuger.
Vous devez donc être particulièrement attentif, non seulement au point de chute du volant, mais aussi aux joueurs et à l'Arbitre. Il se peut par exemple, qu'un volant soit "largement bon" ou "largement dehors" et que ni les joueurs, ni l'Arbitre n'aient pu le voir, ils attendent votre décision. **En résumé, soyez attentif au point de chute, n'anticipez pas ce point de chute et annoncez votre décision chaque fois qu'il sera nécessaire.**
2. Si un volant tombe à l'extérieur de la ligne dont vous êtes responsable, vous devez toujours annoncer "OUT" et écarter les deux bras à l'horizontale (dessin 1). Vous ne devez en aucun cas tenir compte d'éventuelles fautes commises avant que le volant ne touche le sol (par exemple quand le joueur touche le volant avec ses vêtements...), ceci est entièrement de la responsabilité de l'Arbitre. Votre annonce doit être suffisamment puissante pour être entendue par l'Arbitre, les joueurs et les spectateurs. Ne dites jamais "FAUTE", ceci est réservé à l'Arbitre.
3. Si le volant tombe à l'intérieur, même très largement, ne dites rien, mais pointez votre main droite vers la ligne (dessin 2). Il ne faut donc tendre qu'un seul bras. Ne tendez jamais les deux bras. Maintenez votre geste quelques instants de façon à ce que tous aient le temps de le voir.
4. Si vous n'êtes pas en mesure de prendre une décision pour quelque raison que ce soit, (moment d'inattention, volant masqué par un joueur...), indiquez le immédiatement à l'Arbitre en mettant vos deux mains sur les yeux (dessin 3). Dans ce cas, il pourra alors lui-même prendre une décision. Ceci est préférable à une annonce erronée qui mettrait les joueurs, l'Arbitre ou vous-même dans l'embarras.



Dessin 1: " OUT "



Dessin 2



Dessin 3

5. Si l'Arbitre n'a pas entendu ou compris votre annonce, il vous regardera en demandant : " Juge de Ligne, indiquez votre décision, s'il vous plaît " ou s'il s'agit d'un Arbitre étranger : " Line Judge, signal, please ". Répétez votre geste et votre annonce s'il y en a une. Pour éviter cette situation, maintenez votre geste aussi longtemps que nécessaire.


6. N'oubliez pas que, pour les joueurs, l'enjeu de la compétition est important; cela peut les rendre agressifs envers un officiel du terrain (Arbitre ou Juge de Ligne). Le meilleur moyen de prévenir toutes contestations de joueurs, c'est d'annoncer rapidement, clairement et fermement, ainsi que d'avoir une tenue correcte sur le terrain. Vous êtes au service du jeu et les joueurs doivent avoir confiance en vous. Renforcez votre assurance en prenant conscience que vous êtes la personne la mieux placée pour juger un volant. Les joueurs sont souvent mal placés et subjectifs (même s'ils sont de bonne foi), les spectateurs ne sont jamais concentrés sur les lignes. Ne vous laissez donc jamais influencer par qui que ce soit.

7. Lors des interruptions durant et entre les sets, vous devez rester sur votre chaise dans une attitude correcte et être attentif à la reprise du match (qui peut intervenir très rapidement). D'une façon générale, évitez une tenue trop décontractée sur le terrain, pensez que vous faites partie intégrante du spectacle.

8. Pour vos divers déplacements sur le terrain, respectez les quelques consignes qui suivent :
 - Attendez l'Arbitre à la table de marque
 - Si vous êtes le premier Juge de Ligne, contrôlez que tout le monde est en place avant de donner le signal
 - A la fin du match, tous les Juges de Ligne se lèvent au moment où l'Arbitre pose un pied par terre, puis ils le suivent en ordre pour sortir du terrain.

9. Les erreurs les plus courantes des Juges de Lignes sont :
 - Le manque de concentration
 - L'anticipation qui peut avantager ou défavoriser un joueur
 - Des annonces inaudibles
 - Des mouvements de bras trop brefs et trop étriqués
 - Oublier de faire une annonce parce qu'un volant a touché un joueur ou sa raquette avant de toucher le sol.

10. Dites-vous que tout le monde est susceptible de commettre une erreur, même l'Arbitre le plus expérimenté, mais, si cela vous arrive, rectifiez immédiatement et concentrez-vous un peu plus.

11. Voici les positions () des Juges de Lignes :

11.1 Pour les lignes latérales :

La ligne entière en Simple ou la moitié de la ligne en Doubles, ne pose pas de problème ; mettez-vous bien dans l'axe de la ligne à environ deux mètres du terrain (dessins 1,2 & 3).

Quand le poteau vous masque la seconde moitié de la ligne : décalez-vous légèrement vers l'intérieur du terrain (dessin 4).

11.2 Pour les lignes de fond :

En Simple, pas de problèmes ; mettez-vous dans l'axe de la ligne (dessin 5).

En Doubles, vous êtes également responsable de la ligne de service long ; décalez-vous vers l'intérieur de façon à pouvoir être dans l'axe de chaque ligne en penchant le buste (dessin 6).

11.3 Pour les lignes de service (court et médian) (dessins 7 & 8).

ATTENTION, ce sont les plus difficiles à juger ; les Anglais les appellent : « *sleeping lines* » c'est-à-dire « *lignes soporifiques* ». Le volant n'y tombe que très rarement, ou même jamais, au service. Ces lignes demandent un effort de concentration particulièrement intense.

